

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peran pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa dan masyarakat merupakan suatu proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa dimata dunia (Ilganda dan Suwahyono, 2015, hlm. 103). Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (SISDIKNAS, BAB I Pasal 1 Ayat 2 UU RI No. 20 Tahun 2003). Maka, pendidikan Indonesia saat ini mengikuti perkembangan teknologi sesuai dengan zaman atau keadaan saat ini.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah yang menyiapkan peserta didiknya untuk belajar mandiri sesuai dengan bidang yang diminatinya sebagai bekal memasuki lapangan kerja. SMK Negeri 14 Bandung merupakan salah satu SMK dibidang seni rupa, kriya, dan teknologi dengan tujuan memberikan bekal keterampilan, kecakapan hidup (*lifeskill*), dan karakter kepada peserta didik yang sesuai dengan bidangnya, dengan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang berbasis *Information Communication Technologies* (ICT) (WMM SMK Negeri 14 Bandung, 2018). Berdasarkan kurikulum 2013 di SMK Negeri 14 Bandung terdapat sembilan kompetensi keahlian yang disajikan, salah satunya Kriya Kreatif Batik dan Tekstil.

Kompetensi keahlian Kriya Kreatif Batik dan Tekstil terdiri dari beberapa mata pelajaran, yaitu tenun, batik, jahit dan sablon. Berdasarkan struktur kurikulum SMK tahun 2018 bahwa pada mata pelajaran sablon terdiri dari 21 kompetensi dasar, meliputi membuat desain teknik digital untuk produk sablon, membuat pola berdasarkan desain teknik digital, melakukan afdruk desain teknik digital, dan membuat produk sablon dengan desain teknik digital.

Mata pelajaran sablon di SMK sudah mengalami perkembangan yang awalnya membuat desain secara manual menjadi digital sesuai dengan perkembangan

sablon didunia industri saat ini. Perkembangan sablon didukung oleh teknologi yang semakin berkembang pesat, salah satunya dalam menyiapkan gambar atau desain yang akan dicetak pada kaos, gambar tersebut dapat di *print-out* dengan komputer dan *printer* (Luzar, 2010, hlm. 779).

Peserta didik dituntut mampu membuat desain digital dengan baik agar saat kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) tidak mengalami kesulitan. Industri-industri sablon sudah menerapkan desain digital pada produk sablonnya karena pembuatan desain secara manual dinilai kurang dalam segi kerapiahannya serta kecepatan pembuatannya.

Hasil diskusi dengan guru mata pelajaran sablon, bahwa saat ini pada praktik menyablon dengan desain digital guru belum menggunakan *job sheet*, sehingga peserta didik kurang memahami pembuatan desain digital dalam praktik menyablon secara mandiri. Dibutuhkan sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan praktik menyablon dengan desain digital secara mandiri.

Hasil pengamatan peneliti ketika melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) 2018, ditemukan 4,3% peserta didik dari jumlah 46 orang, telah memahami pembuatan pola berdasarkan desain digital. Pembuatan pola desain secara digital akan mempengaruhi hasil afdruk dan cetakannya, oleh karena itu pola desain yang dibuat harus sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peranan bahan ajar bagi peserta didik sangat diperlukan. Ketersediaan bahan ajar dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran (Taufiqy dkk, 2016, hlm. 705).

Bahan ajar merupakan sarana bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Memaksimalkan hasil pembelajaran, bahan ajar perlu disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Kuntarto, 2017, hlm. 468). Kurikulum yang berlaku di SMK saat ini ialah Kurikulum 2013. Pada penerapan kurikulum 2013, model pembelajarannya lebih menuntut kreativitas dari peserta didik maka dalam pembelajaran mandiri dibutuhkan *job sheet*. *Job sheet* adalah kumpulan lembaran yang berisikan prosedur atau langkah kerja dan tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Manfaat *job sheet* bagi peserta didik saat melakukan kerja praktik atau praktikum ialah lebih mudah

memahami materi dan dapat mengerjakan pekerjaannya dengan benar sesuai petunjuk-petunjuk yang ada dalam *jobsheet* (Muthohar, 2014, hlm. 3).

Job sheet yang diberikan kepada peserta didik umumnya *job sheet* konvensional, berupa lembaran kertas yang berisi teks. Menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Mutu pembelajaran menjadi rendah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar konvensional tanpa ada kreativitas untuk mengembangkan bahan ajar tersebut secara inovatif (Prastowo, 2015, hlm. 19).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan peranan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Perkembangan teknologi terhadap bahan ajar ialah munculnya bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital (Prastowo, 2015, hlm.17). Ditinjau dari aspek teknologi, terdapat empat jenis bahan ajar yang mampu mendukung pembelajaran di SMK. Bahan ajar tersebut meliputi: (1) bahan ajar cetak (*printed*), (2) bahan ajar dengar (*audio*), (3) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), (4) bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) (Kuntarto, 2017, hlm. 468). Bahan ajar multimedia interaktif merupakan bahan ajar digital yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk SMK, maka *electronic job sheet (e-job sheet)* adalah bahan ajar digital yang sesuai untuk kebutuhan praktik di SMK dengan model *flipbook*.

E-job sheet merupakan perkembangan teknologi *e-book* yang mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran (Sugianto dkk, 2013, hlm. 102), sedangkan *Flipbook* adalah buku elektronik 3D yang dapat memuat berbagai *format file* dalam satu *format file*. *Flipbook* termasuk kedalam jenis media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. *Flipbook* sangat sesuai untuk digunakan sebagai *e-job sheet* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*. *Flip PDF Professional* merupakan aplikasi pembuat *flipbook* yang memiliki fitur untuk membuat tampilan *e-job sheet* lebih menarik dengan

fitur gambar, animasi, video, *flash*, audio, tampilan buku 3D, dan lain-lain (Syahrowardi dan Permana, 2016, hlm. 90).

Research conclude that interactive electronic book using Flip PDF Professional is feasible to train skills because it valid, practical, and effective then the students responses is excellent with percentage between 84,21% to 94,74% (Arini dan Kustijono, 2017, 317).

Flip PDF Professional dinyatakan layak untuk melatih keterampilan karena valid, praktis, dan efektif menurut penelitian Arini dan Kustijono yang berjudul *The Development of Electronic Book (BUDIN) using Flip PDF Professional to Train Higher Order Thinking skills*. Respon dari peserta didik pun sangat baik dengan persentasi 84,21% sampai 94,74%.

Flip PDF Professional dengan berbagai kelebihanannya memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan perangkat *hardware* seperti komputer, *laptop*, *notebook*, dan perangkat *hardware* lainnya. Selain itu, membutuhkan *browser* untuk membukanya dalam format html dan aplikasi pembaca *flash* untuk format swf.

E-job sheet yang dibuat merupakan jenis *e-job sheet* latihan peserta didik dengan struktur penulisan menurut Widarto (2013, hlm. 10), yaitu pada *e-job sheet* terdapat judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, langkah kerja, tugas-tugas, dan penilaian. Selain itu, *e-job sheet* menggunakan basis desktop karena akan disajikan secara *offline*. *E-job sheet* akan dilakukan uji kelayakan untuk mengetahui layak tidaknya *e-job sheet* ini dijadikan bahan ajar. Harapannya, *e-job sheet* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan *hardskill* membuat desain digital produk sablon yang akan terpakai sampai ke dunia kerja. Sesuai dengan permasalahan tersebut, peneliti membuat penelitian ini dengan judul **Pembuatan E-job Sheet Berbasis Desktop Pada Praktik Menyablon di Sekolah Menengah Kejuruan**. Penelitian ini sesuai dengan paket keahlian yang peneliti tekuni diprodi PKK, yaitu *Craftsmanship*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses pembuatan *e-job sheet* berbasis desktop pada praktik menyablon di sekolah menengah kejuruan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai “Pembuatan *E-job Sheet* Berbasis Desktop Pada Praktik Menyablon di Sekolah Menengah Kejuruan”, memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah membuat bahan ajar inovatif dan kreatif dengan menggunakan *e-job sheet* sebagai upaya meningkatkan *hardskill* peserta didik dalam membuat desain digital produk sablon.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini berkaitan dengan:

1. Perancangan pembuatan *e-job sheet* melalui analisis kebutuhan *e-job sheet* berbasis desktop pada praktik menyablon di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Pembuatan *e-job sheet* berbasis desktop pada praktik menyablon di Sekolah Menengah Kejuruan.
3. Evaluasi melalui kegiatan *expert judgement e-job sheet* berbasis desktop pada praktik menyablon di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berguna bagi dunia pendidikan terutama pada praktik menyablon di Sekolah Menengah Kejuruan yang menggunakan *e-job sheet* berbasis desktop sebagai bahan mengajar serta dapat dijadikan bahan referensi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan, ilmu, pengalaman, dan kemampuan dalam membuat *e-job sheet* menggunakan *software Flip PDF Professional* untuk mata pelajaran sablon.

2. Bagi Pendidik atau Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar praktik menyablon dengan desain digital.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat meningkatkan *hardskill* dalam pembuatan desain digital produk sablon yang akan terus terpakai sampai ke dunia kerja.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini dibagi menjadi lima (5) bab yang didalamnya terdapat:

BAB I Pendahuluan, bagian ini berisi tentang pendahuluan atau bagian awal dari skripsi, yang didalamnya berisi sub bab latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, bagian yang berfungsi sebagai landasan teoritik dari masalah yang sedang dikaji, yaitu mengenai pembuatan *e-job sheet* pada kompetensi dasar desain digital produk sablon dan kedudukan masalah tersebut dalam bidang ilmu yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian, berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, lokasi penelitian, prosedur penelitian, analisis data, dan pengolahan data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, bab ini berisikan temuan penelitian dan pembahasan hasil dari penelitian pembuatan *e-job sheet* pada kompetensi dasar desain digital produk sablon di Sekolah Menengah Kejuruan.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi, bab ini membahas simpulan dan rekomendasi yang diperoleh dari hasil penelitian pembuatan *e-job sheet* pada kompetensi dasar desain digital produk sablon di Sekolah Menengah Kejuruan.

